



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO
NÚCLEO DE PRÁTICA JURÍDICA
COORDENAÇÃO ADJUNTA DE TRABALHO DE CURSO
ARTIGO CIENTÍFICO

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O DIREITO AUTORAL NO BRASIL
INOVAÇÃO TECNOLÓGICA OU OFENSA A PROPRIEDADE INTELECTUAL

ORIENTANDA: JULIA MATIAS BORGES
ORIENTADOR PROF. DR. FAUSTO MENDANHA GONZAGA

GOIÂNIA-GO
2025

JULIA MATIAS BORGES

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O DIREITO AUTORAL NO BRASIL
INOVAÇÃO TECNOLÓGICA OU OFENSA À PROPRIEDADE INTELECTUAL

Artigo Científico apresentado à disciplina Trabalho de Curso II, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás Prof. Orientador Dr. Fausto Mendanha Gonzaga

GOIÂNIA-GO
2025

JULIA MATIAS BORGES

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O DIREITO AUTORAL NO BRASIL
INOVAÇÃO TECNOLÓGICA OU OFENSA A PROPRIEDADE INTELECTUAL

Data da Defesa: 04 de julho de 2025

BANCA EXAMINADORA

Orientador : Prof. : Dr. Fausto Mendanha Gonzaga Nota

Examinadora Convidada: Prof. (a): Jumária Fernandes Ribeiro Fonseca Nota

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O DIREITO AUTORAL NO BRASIL

INOVAÇÃO TECNOLÓGICA OU OFENSA A PROPRIEDADE INTELECTUAL

Julia Matias Borges¹

A acelerada difusão da Inteligência Artificial voltada à geração de obras visuais – popularmente chamadas de “artes de IA” – tem remodelado o cenário criativo contemporâneo. Ao empregar técnicas de machine learning e, sobretudo, de deep learning, destacam-se as Generative Adversarial Networks (GANs), que aprendem a criar imagens inéditas a partir de vastos bancos de dados. Esses acervos reúnem fotografias e ilustrações frequentemente tuteladas pelo direito autoral, o que suscita questões éticas e jurídicas ainda em construção. Assim, mais do que um avanço tecnológico, a arte gerada por IA impõe um debate crucial sobre originalidade, autoria e proteção intelectual, justificando a necessidade de investigar como essas novas dinâmicas se encaixam – ou colidem – com os marcos legais vigentes. Assim, devido a esse método de aprendizado, tem-se crescido a insatisfação por parte da comunidade artística, que vêm exigindo uma regulamentação mais eficiente. Desta forma, o presente trabalho tem como objetivo fazer uma análise prática do funcionamento de uma Inteligência Artificial, as problemáticas ao qual vêm ocorrendo desde sua popularização, e como o ordenamento jurídico brasileiro vigente e projetos de lei tentam tratar acerca dessa presente adversidade presenciada por uma faceta da coletividade por meio de uma pesquisa exploratória, com método de abordagem dedutiva, na modalidade de pesquisa bibliográfica, com métodos de procedimento analítico, interpretativo e comparativo, para além da documentação indireta como técnica de pesquisa.

Palavras-chave: Inteligência Artificial. Obras. Problemáticas. Ordenamento Jurídico Brasileiro.

¹ Acadêmica de Direito da Pontifícia Universidade Católica

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL DE IMAGEM	7
1.1 Aspectos da Inteligência Artificial (IA).....	7
1.2 Funcionamento da Inteligência Artificial	8
1.3 Generative Adversal Networks (GANs) e Banco de Dados.....	10
2 PROBLEMÁTICAS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO RAMO DA DECIMA PRIMEIRA ARTE	12
2.1 Utilização de Arte para o Treino de uma IA	12
2.2 Precarização da Decima Primeira Arte Humana	15
3 PROTEÇÃO DE DIREITO AUTORAL NO BRASIL	17
3.1 Elementos conceituais de Direito Autoral.....	17
3.2 Questões pontuais da Constituição Federal de 1988 e a Lei de Direito Autoral	19
3.3 Projetos de Lei Direcionadas a Regulamentação da IA.....	20
CONCLUSÃO	23
REFERÊNCIAS	24
ANEXOS	28

INTRODUÇÃO

A inteligência artificial (IA), uma antiga ideia vincula a ciência da computação, teve seu apogeu no século XXI, onde sua presença passou a ser notada pela coletividade, tendo os indivíduos acesso mais direto e frequente a essa tecnologia. Na medida em que a sociedade começou a ter acesso a esses avanços tecnológicos, verificamos o surgimento de problemas voltados a essa relação do indivíduo com a nova tecnologia.

Desde que a popularidade da inteligência artificial aumentou drasticamente nos últimos anos, tiveram início as chamadas “artes de IA”, que vem ganhando notoriedade e por via de consequência, nos levando a um questionamento recorrente: a inteligência artificial fere os direitos autorais, no meio digital?

Em uma análise inicial, é possível identificarmos que a IA gera imagens a partir de dados retirados da internet, ou seja, a partir de obras existentes e publicadas no âmbito digital. Desta forma, essa tecnologia imita traços e estilos das obras adotadas como paradigma ou das obras utilizadas para produção da arte digital, à vista de tal conjuntura acaba ocorrendo uma automatização da arte.

Outrossim, entramos na questão de como se devem ser aplicados e protegidos os direitos autorais dessas obras que se encontram e são publicadas na internet diariamente por artistas e ilustradores, já que este se torna o seu meio mais prático para a divulgação de seus trabalhos, portanto, os tornando também os mais afetados por esta criação. Com tamanho impacto na área, verifica-se que os próprios artistas veem buscando por uma regulamentação a respeito da inteligência artificial e assim pressionando as autoridades por leis mais efetivas, uma vez que, sentem que suas obras estão sendo plagiadas ou até mesmo “roubadas”, trazendo de tal forma que esse mercado de trabalho e para os indivíduos que o compõe, uma sensação de incerteza e de que estão sendo lesados juridicamente e eticamente.

Vemos assim que, para esse campo de trabalho, as leis em vigência são insuficientes para a sua proteção. Deste modo, por meio da análise desta situação de ausência de regulamentação adequada, faz-se necessário analisá-la a partir do ponto de vista das leis brasileiras já existentes e voltadas para esta questão. Ademais, deve-se confirmar se essas leis são o suficiente para a proteção desses artistas no âmbito digital. Por fim, também serão examinados projetos de leis que

ainda estejam em análise e aos quais visam regulamentar o uso da inteligência artificial, uma vez que tal situação vem impactando esse meio de trabalho, trazendo assim novas questões jurídicas, éticas e morais a serem consideradas pela coletividade.

1. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL DE IMAGEM

1.1 Aspectos da inteligência artificial (IA)

Para uma análise mais aprofundada da questão levantada, temos que, primeiramente, entender de forma mais ampla o que se trata a Inteligência Artificial e como ocorre o funcionamento das inteligências artificiais gerativas de arte.

O matemático Alan Turing, em seu artigo “*Computing Machinery and Intelligence*” datado no ano de 1950, se questionou o seguinte: “*Can machines think?* (As máquinas podem pensar?)”, em tal artigo, é feita a simulação do chamado “jogo da imitação”, onde o matemático propõe um teste de avaliação da inteligência de uma máquina. Em referido procedimento, é criado um cenário de um jogo entre um homem (A), uma mulher (B) e um interrogador (C). O interrogador, sem estar em contato com os jogadores, realizará perguntas tentando descobrir qual dos jogadores é o homem e qual é a mulher (Turing, 1950, s. p).

Posteriormente o cientista propõe a substituição de um dos jogadores por uma máquina. Assim os dois “jogadores” irão tentar convencer o interrogador de que ambos são humanos. Turing, portanto, modifica a pergunta: “o que acontecerá quando uma máquina assumir o papel de A no jogo?”. O interrogador decidirá errado tantas vezes quanto no jogo jogado por um homem e por uma mulher?”. Nesse sentido, qual é a capacidade de uma máquina imitar um ser humano? (Turing, 1950, s. p).

De forma simplificada, vemos que a IA, segundo o entendimento de Russell & Norvig (2021), diz respeito a uma área da ciência da computação que se concentra em criar sistemas que podem realizar tarefas que, normalmente, exigem inteligência humana para serem realizadas. Todavia, o próprio autor diz que há diversas formas de caracterizarmos o que seria a inteligência artificial.

Nos aprofundando nesta questão da imitação, Kate Crawford explica que Inteligência Artificial não é artificial, nem inteligente. Em vez disso, a autora afirma o seguinte:

“A inteligência artificial é tanto corporificada e material, feito de recursos naturais, combustíveis, trabalho humano, infraestruturas, logística, histórias e classificações. Os sistemas de inteligência artificial não são autônomos, racionais ou de discernir qualquer coisa sem um treinamento extensivo e computacionalmente intensivo treinamento com grandes conjuntos de dados.” (CRAWFORD, 2021, p. 8)

A Inteligência Artificial (IA) tem o objetivo de prover as máquinas, as quais são possuidoras de precisão, rapidez de processamento e grande capacidade de armazenamento de dados (memória), com algumas habilidades próprias do ser humano, como inteligência, criatividade, emoção, atenção, entre outras, com a finalidade de encontrar soluções para problemas que seriam difíceis ou até mesmo impossíveis de serem resolvidos pelos seres humanos (FILHO, 2023, p. 24)

Tais pensamentos e definições sobre o que se trata a Inteligência Artificial (AI), sobre a perspectiva de diversos estudiosos, torna compreensível que mesmo em seus primórdios de concepção, nos demonstram que essa tecnologia foi idealizada e “treinada” para produzir uma contrafação de tudo aquilo criado e pensado pelo ser humano, como um aspecto de aprimorização desses pensamentos. Todavia, o que presenciamos no mundo empírico é que tal imitação tem prejudicado trabalhos que, antes eram exclusivamente praticados por meio da criatividade e aperfeiçoamento do trabalho do próprio ser humano. Desta forma, é possível observar nessas reflexões iniciais que não restam dúvidas de que a inteligência artificial é meramente uma imitação do ser humano.

1.2 Funcionamento da Inteligência Artificial

Nos aperfeiçoando no que seria uma inteligência artificial e como é o seu funcionamento, devemos entender sobre os chamados algoritmos. De forma simplória, eles são definidos como uma sequência finita de ações que resolvem um certo problema. Atualmente, os algoritmos de IA precisam ser consideradas sobre três vertentes distintas, segundo Kai-Fu Lee (2019), que são: a) Big Data, que se trata de um conjunto de dados maior e mais complexo do que uma base de dados; b) poder de computação; c) bons engenheiros de algoritmo (Lee, 2019, p. 27).

Anteriormente ao crescente uso da Inteligência Artificial geradora de imagens pelo público em geral, esse tipo de tecnologia já vinha sendo idealizada muito antes

para o desenvolvimento de artes não digitais. Um tipo de máquina que foi desenvolvida com tal intuito, foi o chamado programa “AARON”, criado e idealizado pelo artista Harold Cohen, sendo este, o pioneiro na arte criada por computador. Tal projeto se tratava de um programa externo, ou seja, uma máquina que se utilizava de materiais de desenhos para poder criar as imagens em telas no mundo físico e não digital (GARCIA, 2016).

Quando o artista e inventor era questionado acerca de AARON ser criativo, informava que o programa não era tão criativo quanto ele havia sido ao criar o programa. Já quando era questionado sobre “Quem era o artista Cohen ou AARON?”, o inventor comparou a isso à relação entre pintores renascentistas e seus assistentes de estúdio (GARCIA, 2016). Desta forma, dando a entender que o programa não era mais do que um assistente tentando auxiliar um verdadeiro artista em suas obras.

Com a evolução crescentes desses conceitos de programas de criação de imagem, hoje as IA “criam” desenhos que não dependem mais de uma montagem de robôs com pincéis ou aparelhos de pintura, podendo ser realizadas diretamente no computador, onde se utilizam de diversos estilos artísticos retirados da internet. Atualmente as Inteligências Artificiais de Imagens mais famosas, por exemplo, DALL-E 2, da OpenAI, Stable da Stability IA e Midjourney são bastante populares tendo em vista que podem gerar diversas imagens a partir de simples frases (os chamados *prompt's*) feitas pelos usuários.

As popularmente conhecidas “Inteligências Artificiais Criadoras de Imagem” são as chamadas “Inteligência Artificial Generativa”. São estas que criam desde imagens até textos, que hoje são as mais utilizadas pela coletividade. Os modelos generativos vão além da simples previsão, sendo capazes de gerar conteúdos completamente novos, fundamentados nos dados com os quais foram treinados. Isso só é possível pelo desenvolvimento da Aprendizagem de Máquina.

O Aprendizado de Máquina, uma subárea da IA, refere-se à capacidade de sistemas computacionais de aprender e se adaptar a partir de dados, sem serem explicitamente programados para uma tarefa específica. Em essência, é o processo no qual os computadores desenvolvem habilidades para reconhecer padrões, tomar decisões e realizar previsões com base nas informações que lhes são fornecidas. (GÉRON, 2019)

Atualmente temos duas formas de aprendizado utilizados nas Inteligências Artificiais, que são: “*machine learning*” e o “*deep learning*”.

O *machine learning* ou aprendizado de máquina, de forma mais simples, se trata de uma área onde o programa aprende a partir de dados, para tentar agir de forma autônoma, mas que ainda necessita de intervenção humana. Segundo Russell (2021, v. 4, p. 1201), nós chamamos de *machine learning* um computador que observa alguns dados, constrói um modelo com base nesses dados, e usa o modelo como uma hipótese sobre o mundo e um pedaço de Software que pode resolver os problemas, ou seja, a partir de dados já existentes se vai criando “novas” coisas ao qual a inteligência artificial está sendo usada para fazer.

É a área da Inteligência Artificial em que se atribui à máquina a capacidade de aprender por intermédio dos dados, ou seja, da experiência, sem a necessidade de detalhar as relações fenomenológicas existentes no problema a ser resolvido, utilizando-se para isto apenas métodos clássicos de modelagem experimental (Filho, 2023, p. 34).

Já o *deep learning* ou aprendizado profundo é atualmente a abordagem mais amplamente utilizada para aplicações, como reconhecimento visual de objetos, tradução automática, reconhecimento de fala, síntese de fala e síntese de imagem (Russel, 2021, v. 4, p. 1378). Segundo Oscar Gabriel Filho se trata de uma “técnica de aplicação das Redes Neurais Artificiais que consistem na tentativa de copiar o funcionamento do cérebro humano”. Assim os geradores de imagem com IA, se utilizam das técnicas de *deep learning*, especificamente as redes neurais generativas adversárias, também conhecidas como GANs, que são o ápice do desenvolvimento dessa área de tecnologia.

1.3 Generative Adversarial Networks (GANs) e Banco de Dados

As Redes Adversárias Generativas (Generative Adversarial Networks), ou GANs, são um modelo generativo baseado em aprendizado profundo, o qual foi especificado anteriormente. Essas redes possuem dois submodelos que são: o modelo gerador e o discriminador. Segundo Goodfellow em conjunto com diversos outros cientistas no artigo “Generative Adversarial Network” (GAN) de 2014, explicou-se que a estrutura de redes adversárias propostas, possuía um modelo generativo que era confrontado por um adversário “, e um modelo discriminativo que aprende a determinar se uma amostra é da distribuição do modelo ou da distribuição de dados. O modelo generativo pode ser pensado como análogo a uma equipe de falsificadores,

tentando produzir moeda falsa e usá-la sem detecção, enquanto o modelo discriminativo é análogo à polícia, tentando detectar a moeda falsa. A competição neste jogo leva ambas as equipes a melhorarem seus métodos até que as falsificações sejam indistinguíveis dos artigos genuínos (Goodfellow et al., 2014, s. p).

Uma forma mais interessante de explicação de tal conceito é trazido no artigo *“What are GANs?: Introducing Generative Adversarial Networks to Middle School Students”*, de Safinah Ali, Daniella DiPaola e Cynthia Breazeal. Tal exemplo traz a figura de um aluno e uma professora de artes, onde cada um representa o modelo generativo e o discriminador, respectivamente. No exemplo, a professora de arte pede ao aluno que ele crie uma pintura de Picasso e caso o aluno faça corretamente, será beneficiado a ficar sem lição de casa, porém, o único problema é que o aluno nunca viu uma pintura do Picasso antes, mas a professora viu diversas pinturas do artista sendo uma expert no estilo de arte do pintor. Na primeira tentativa, o aluno faz uma pintura qualquer e espera que a professora ache que seja uma pintura de Picasso. Assim se segue, com a professora dando feedbacks e o aluno tentando melhorar seu trabalho até que chega o momento em que a professora entende aquela réplica como uma verdadeira imagem do artista, ou seja, uma imitação do estilo que não é mais possível de ser identificada como falsa. Em suma, um gerador tem que inventar algo novo com feedback limitado por parte do discriminador, conforme analisado no Anexo A.

Além disso, devemos entender a questão de banco de dados, algo muito utilizado no treinamento de IA. Um banco de dados é uma coleção organizada de informações ou dados estruturados, normalmente armazenadas eletronicamente em um sistema de computador. Um banco de dados é geralmente controlado por um sistema de gerenciamento de banco de dados (DBMS) (ORACLE, 2020). Desta forma, Banco de dados são a coluna vertebral dos sistemas de IA armazenando os dados necessários para que os algoritmos de aprendizado de máquina possam aprender, fazer previsões e executar tarefas (ANDRE, 2023).

A Inteligência Artificial tem desempenhado um papel cada vez mais significativo na gestão de bancos de dados, revolucionando a forma como os dados são coletados, armazenados e processados, ela utiliza algoritmos e técnicas que permitem aos sistemas aprenderem com dados, fazer previsões e tomar decisões autônomas. A aplicação da IA aos bancos de dados está relacionada a várias áreas, incluindo otimização de desempenho, previsão de falhas e segurança.

A inteligência artificial pode analisar volumes massivos de dados em tempo real para melhorar o desempenho de consultas e transações em bancos de dados relacionais (Date, 2004). Desse modo, são estes os aspectos técnicos básicos para a devida compreensão de como uma inteligência artificial generativa de arte vêm a funcionar.

Um exemplo bem conhecido de IA gerativa de arte que criou uma grande polêmica no mundo da arte foi o projeto “*Obvious*”. O referido projeto foi criado por um coletivo de artistas parisienses que utilizaram algoritmos de *deep learning*, em especial a Rede Generativa Adversarial (GAN), o que pode ser trago como um tipo de Inteligência Artificial Generativa. Nesse projeto, foi utilizado um banco de dados com 15.000 (quinze mil) imagens de retratos pintados por seres humanos, aonde foram escaneados para poderem ser “estudados” pela IA.

Dessa forma, pode ser levantada a questão da proteção de direitos autorais sobre essas obras que foram utilizadas e analisadas ao ponto de a Inteligência Artificial criar imagens a partir destas. Segundo os idealizadores de tal projeto, eles buscaram por obras presentes na internet e livre de direitos autorais. Todavia, as demais inteligências artificiais criadoras de imagem, que hoje são de livre acesso ao público, como a DALL-E 2, da OpenAI, Stable da Stability IA e Midjourney, não irão seguir o mesmo padrão dos idealizadores do *Obvious*, uma vez que a coletividade não terá o mesmo discernimento de responsabilidade de que alguma arte estará ou não protegida por direitos autorais.

2. PROBLEMÁTICAS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO RAMO DA DECIMA PRIMEIRA ARTE

2.1 Utilização de Arte para Treinar uma IA

Lensa AI é um programa de criação de avatares que fez grande sucesso entre a comunidade online ao mesmo tempo em que levantou indignação por parte da comunidade artística. O problema suscitado, consiste no fato de que diversos avatares criados pelo programa apresentavam de forma nítida o resquício das assinaturas dos verdadeiros artistas que tiveram suas artes usadas para treinar o programa, conforme as imagens colocadas no Anexo

B, são claras ao demonstrar no canto superior e inferior direito, assinaturas distorcidas (Hatmaker, 2022; Enking, 2022).

Obviamente para a Prisma Labs (a empresa controladora da Lensa AI), sendo as assinaturas criadas pela IA, eram todas ilegíveis. Assim, não constituem prova de apropriação indevida de imagens. Segundo o CEO da empresa, embora as redes neurais sejam treinadas em imagens pré-existentes, uma vez que o treinamento é feito, a IA não se refere ao vasto conjunto de dados de imagens em que foi treinada. Em vez disso, agora aprendeu a imitar estilos específicos. De acordo com Usoltsev, a IA aprendeu que uma característica fundamental da categoria “pintura” é uma assinatura, então ela faz uma (MATTEI, 2022).

Todavia, tal situação não para apenas neste programa, Stable Diffusion, que se trata de outro gerador de imagens de IA é o responsável por alimentar Lensa, programa este que foi originalmente treinado em 2,3 bilhões de imagens legendadas uma enorme seção transversal da internet visual (HATMAKER, 2022), conforme pesquisa e análise feita pela Waxy. Por sua vez, a Stable Diffusion foi treinada em três conjuntos de dados maciços coletados pela LAION, plataforma essa onde recentemente se foi descoberto que utilizava imagens de crianças brasileiras sem a devida autorização, uma situação que não é uma novidade, tendo em vista que outras empresas tentaram, mas foram barradas pela justiça brasileira, como por exemplo a META.

Verifica-se assim, programas que possuem uma junção de diversas coisas que em tese estão resguardadas pelo âmbito jurídico, como imagens com marca d'água, obras protegidas por direitos autorais e uma enorme faixa de fotos do Pinterest sendo as mais utilizadas. Essas imagens também incluem milhares de fotos retiradas das plataformas de imagens Smugmug e Flickr, ilustrações da DeviantArt e ArtStation, além de imagens de bancos de imagens de sites como Getty e Shutterstock (HATMAKER, 2022).

Em contrapartida a isso, temos problemáticas ainda mais específicas, como no caso ocorrido com a artista Hollie Mengert, que um dia descobriu que agora ela era um modelo de IA. Tal situação ocorreu após um editor de internet chamado MysteryInc152 postar no subreddit da Stable Diffusion, que se trata de um modelo de aprendizagem profunda para transformação de texto para imagem e no qual permite que qualquer pessoa crie imagens impressionantes com base em prompts de texto, desta forma o usuário alegou o seguinte: “Os estilos de ilustração 2D são escassos em Stable Diffusion, então eu criei um modelo DreamBooth inspirado no trabalho de Hollie Mengert” (BAIO, 2022).

No projeto referido no parágrafo anterior, o usuário de codinome MysteryInc152 utilizou 32 ilustrações da artista Hollie Mengert, fazendo uso do *fine-tuned*, um processo de ajuste que envolve o treinamento de um modelo de IA a partir de um conjunto de dados menor e mais específico para a realização de uma determinada tarefa, o que acaba no resultado é uma **IA feita sob medida** para a necessidade de quem a utiliza. Desta forma, o usuário em questão ao *fine-tuned* a Stable Diffusion, criou uma IA que cópia todo o estilo da artista Hollie Mengert, conforme imagens colacionadas no Anexo C (BAIO, 2022).

Além disso, a Stability.AI lançou o modelo gratuitamente e permitiu que qualquer pessoa o usasse para fins comerciais ou não comerciais, embora Tom Mason, o diretor de tecnologia da Stability.AI, tenha falado que o contrato de licença da Stable Diffusion proíbe explicitamente as pessoas de usarem o modelo ou seus derivados de uma forma que viole quaisquer leis ou regulamentos. Isso coloca o ônus sobre os usuários (HEIKKIL, 2022).

Assim, atualmente os artistas em vez de terem suas artes admiradas, solicitadas e devidamente remuneradas, observam-se tornando meros prompts de IA, onde os usuários os utilizam para imitarem suas artes. Tornando mais nítido que diversas obras protegidas pelos direitos autorais são utilizadas para o enriquecimento do treinamento de uma IA, e que muitas vezes não são feitas de forma ética como foi no projeto Obvious, onde os artistas fizeram questão de utilizarem obras que hoje são de domínio público.

2.2 Precarização da Décima Primeira Arte Humana

"A arte está morta, cara", disse Jason M. Allen ao jornal americano *The New York Times*. Uma frase brutal advinda do vencedor da feira de arte do Colorado na categoria "artistas digitais emergentes". É assim que se inicia a notícia feita pelo repórter Chris Vallance, uma que se torna mais impactante, uma vez que, a arte de Jason M. Allen, se tratava de uma mera imagem gerada totalmente por uma IA.

Como já pontuado anteriormente, vemos que a Inteligência Artificial só pode criar algo a partir de uma obra já existente, sendo assim, na concepção de um ilustrador humano, uma imitação e não uma criação feita do nada. Por isso, pergunto: será que o robô pode inventar um estilo, sem passar pela imitação (ROZIÈRES, 2017)? Desta forma, é notório que o ramo da décima primeira arte ao qual abrange a arte digital, se torna o tipo de arte mais afetado pela ascensão da inteligência artificial.

O cientista da computação Kai-Fu Lee (2019, p. 188), analisou os tipos de empregos que estariam em presente e futuro perigo de substituição, por meio da Inteligência Artificial. Na questão do artista/ilustrador, o autor o catalogou como um "Lento Rastejar" nas questões de trabalho cognitivo, esse termo sendo definido como trabalhos não totalmente substituíveis no momento, mas que com a reorganização das tarefas de trabalhos ou avanços constantes da tecnologia poderia levar a reduções generalizadas de empregos neste quadrante.

De acordo com o jornalista Vitor Tavares (2024), já podemos obter uma análise significativa acerca de ilustradores que já têm seus empregos e criações retiradas e utilizadas pela Inteligência Artificial, sem o seu consentimento. Vemos assim, uma nova realidade que os ilustradores brasileiros têm sofrido desde a ascensão da Inteligência Artificial Geradora de Arte, problemáticas que vão desde a baixa demanda de trabalho, relatos de empresas diminuindo ou fechando seus setores de ilustração, como também a insatisfação de ter seus trabalhos pela IA "roubados".

A notícia deixa clara a sensação de insegurança jurídica que as pessoas que compõem tal setor estão vivenciando na atualidade, não só no Brasil, como também em todo o globo. Devido a crescente onda dessa insegurança, os artistas de diversos

ramos veem se reunindo para exigir uma melhor proteção jurídica aos seus trabalhos. No Brasil, já é possível encontrar no meio digital, a criação de grupos de artistas que clamam por uma legislação mais rigorosa, como por exemplo, a União Democrática de Artistas Digitais (Unidad), que alerta acerca do uso de IA e como a sua utilização vem gerando uma problemática ética, moral e jurídica.

A Society of Authors, um sindicato do Reino Unido composto por escritores, ilustradores e tradutores literários profissionais, realizou uma pesquisa onde foi demonstrado que cerca de 26% dos ilustradores e 36% dos tradutores afirmam que já perderam seus empregos para as máquinas. Compondo tal questão, o Fundo Monetário Internacional (FMI) em 2024 chegou a estimar que a inteligência artificial está prestes a afetar quase 40% de todos os empregos.

Em uma exposição mais minuciosa, a reportagem feita pela jornalista Marisa Adán Gil (2024), mostra que os artistas chegaram a um consenso que IA, por meio de ferramentas geradoras de imagem, é uma grande ameaça existencial. Algo evidenciado por um abaixo assinado no qual 16 mil artistas assinaram exigindo o pagamento de direitos autorais por imagens suas que o sistema de IA teria usado sem permissão.

Não apenas pequenos artistas, mas grandes nomes da arte vêm se manifestando e exigindo a proteção de seus direitos, por exemplo; os autores Sarah Silverman, Christopher Golden e Richard Kadrey estão processando a OpenAI e o Meta em um Tribunal Distrital dos EUA por violações de direitos autorais. Em seus processos alegam, entre outras coisas, que ChatGPT da OpenAI e LLaMA da Meta foram treinados em conjuntos de dados contendo seus trabalhos, adquiridos ilegalmente através de sites como Bibliotik, Library Genesis, Z-Library, informação obtida através de um artigo do próprio Meta no qual a empresa explica como é feito o treinamento dos dados através da ferramenta ThePile, da empresa EleutherAI. (DAVIS, 2023).

Segundo a matéria “This artist is dominating AI-generated art. And he’s not happy about it” do jornal MIT Technology Review, o artista Greg Rutkowski afirma que a obra foi copiada por IA mais do que a de Picasso, ao descobrir que seu nome havia sido usado mais de 400 mil vezes como *prompt* em ferramentas de IA que geram arte desde setembro de 2022, obviamente sem seu consentimento, que o fez temer pela sua credibilidade como artista e que seu trabalho e futuro são um

grande ponto de interrogação devido a ascensão da IA. Muitas das obras de arte de Rutkowski foram raspadas do ArtStation, um site onde muitos artistas carregam seus portfólios on-line (Heikkil, 2022).

A Getty Images, um dos maiores bancos de imagens do mundo, em 2023 iniciou um processo contra a Stability AI, pois segundo a empresa a Stability “raspou” milhões de imagens de vários sites operados pela Getty sem o seu consentimento, e usou ilegalmente essas imagens para treinar e desenvolver a Stable Diffusion. (Generative AI in the Courts, 2024)

Dessa forma, levando em conta a realidade fática presente, vemos que as análises de Kai-Fu Lee ratificam essa questão da substituição do trabalho humano pela IA, por consequência, havendo assim uma precarização e extravio desse ambiente de trabalho pela mão de obra humana.

3. PROTEÇÃO DE DIREITO AUTORAL NO BRASIL

3.1 Elementos Conceituais de Direito Autoral

O Direito Autoral é um ramo jurídico que incide sobre as criações jurídicas advindas com as criações do ser humano, onde essas obras passam a fazer parte da Propriedade Intelectual do indivíduo, estando protegidas pelo arcabouço do ordenamento jurídico.

Segundo Antônio Chaves, os direitos da propriedade intelectual têm por objeto a proteção de um bem espiritual que emana de uma das características mais fundamentais do ser humano: a criatividade, por meio do qual o homem procura intensamente assemelhar-se ao criador.

Como constata Fábio Ulhoa Coelho:

Do simples ato de criação decorre a titularidade dos direitos autorais do autor. É hipótese de aquisição originária de propriedade intelectual (...). O direito autorial nasce do ato de criação da obra intelectual. Nenhuma outra condição ou formalidade é exigível. Sua proteção, esclarece a lei, independe de registro (LDA, art. 18). Desse modo, esse direito incide sobre as criações do gênio humano, manifestadas em formas sensíveis, estéticas ou

utilitárias, ou seja, voltadas, de um lado, à sensibilização e à transmissão de conhecimentos e, de outro, à satisfação de interesses materiais do homem na vida diária (Curso de Direito Civil, v. 4, p. 321 apud TRIDENTE, 2009)

Além disso, é tradição do direito constitucional brasileiro garantir direitos autorais, visto que, com pequenas variações, nossa Constituição tem contemplado o direito do autor sobre suas obras no rol de direitos fundamentais (Coelho, v. 4, p. 281).

3.2 Questões pontuais da Constituição Federal de 1988 e a Lei de Direito Autoral

A carta constitucional brasileira de 1988, ora vigente, antes de relacionar os “direitos sociais”, elenca em seu art. 5º os “direitos e garantias fundamentais”, estando presente o direito exclusivo dos autores quanto à utilização de suas obras (inciso XXVII).

Ao comparar as antigas constituições com a de 1988, Alexandre Pires Vieira (2018, p. 39) ressaltou o seguinte:

“(...)avançou na terminologia ao incluir como prerrogativa a exclusividade na “publicação” da obra. Onde também se percebe ainda a preferência pelo termo genérico “obras”, o que acaba ampliando essa proteção, como artes plásticas, programas de computador e a bases de dados” Assim, o legislador garantiu aos autores a capacidade de oferecer ou não ao público o acesso à sua obra, mediante condições preestabelecidas.” Alexandre Pires Vieira (2018, p. 39).

Atualmente, temos vigente no Brasil a Lei nº 9.610/1998, conhecida como “Lei de Direitos Autorais” (LDA), que contém as principais normas de direitos autorais atualmente em essência no país, onde nela se tentou vislumbrar sobre um mundo tecnológico que ainda estava se desenhando na época de sua criação (Vieira 2018, p. 42)

Segundo Carlos Alberto Bittar, “os direitos morais do autor são os vínculos perenes que unem o criador à sua obra, para a realização da defesa de sua personalidade” (Bittar, 2013, p. 47). Vemos que a LDA deixa expressa que os direitos morais são inalienáveis e irrenunciáveis (art. 27). Além disso, determina que o autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica, ou seja, uma pessoa

física deverá criar uma obra e sobre esta recairá a proteção de direitos autorais. Ao analisarmos a LDA, vemos que seu art. 7 elenca os tipos de criações que são protegidas, sendo estas:

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro (grifo nosso)

Para uma maior abrangência Alexandre Pires Vieira, traz o entendimento de Venosa, onde se entende como requisitos da criação intelectual: a criatividade, originalidade e exteriorização (Vieira, 2018, p. 54 apud Venosa, s. d)

Como se pode observar, pela linha argumentativa a imaginação, é efetivamente, um traço inerente da pessoa humana. Assim, partindo desse conceito trazido pela LDA e por meio de uma primeira interpretação, superficial e literal, uma obra intelectual gerada por um ser inanimado, sem espírito, ou seja, por Inteligência Artificial, que se utiliza de obras humanas para as suas criações, não pode ser alvo de proteção do regime de direito autoral.

Além disso, vemos que no mesmo art. 7, assim transcrito, se observa em seu inciso VIII que as obras intelectuais que são protegidas se trata de criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética. Se analisarmos tal artigo, se entende que os desenhos mesmo em sua forma digital, que atualmente é o meio mais utilizado pelos ilustradores, se encontram protegido por tal legislação.

Ademais, vemos no art. 29 da LDA como também no art. 5, inciso XXVII, da Constituição Federal, que a utilização de uma obra sempre dependerá de sua autorização prévia e expressa do autor para que possa haver a utilização de sua obra, por quaisquer modalidades, onde essa autorização deverá sempre ser prévia e expressa.

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

[...]

IX - **a inclusão em base de dados**, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;

X - quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.

[...] (Grifo Nosso)

Tais incisos, deixam expresso que se é necessária a autorização para que uma obra seja incluída em base de dados, armazenada em um computador e em qualquer outra forma de arquivamento do gênero ou quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas. Desta forma, adentramos na questão da IA, que como já explicada anteriormente, é treinada por meio de banco de dados que possuem uma ampla gama de obras humanas, tanto digitais quanto físicas, em uma tentativa ignóbil de copiar a imaginação do ser humano, em uma forma de “criar” uma arte. Se analisarmos tal artigo e a forma de funcionamento do Inteligência Artificial voltada para arte, vemos a ocorrência de uma violação sobre o que a LDA protege no âmbito jurídico brasileiro.

Todavia, a questão se torna complexa pois as obras são apenas um meio de treinar a IA, o autor Dr. Andres Guadamuz, especialista em propriedade intelectual, trouxe à tona duas questões relacionadas ao direito autoral, uma delas relacionada aos "inputs", que seriam os dados de "entrada" que são utilizados para o aprendizado de máquina no ato de análise de conteúdos, e a outra aos "outputs", os dados de "saída", que seriam os resultados obtidos após o treinamento das máquinas (Provedel et al. 2024, apud Guadamuz, 2023).

Segundo Guadamuz (2023, s. p), os “inputs” traz à tona se as obras já existentes, que são utilizadas como os dados de entrada para o treinamento de uma IAM, se configura uma violação do direito do autor e na ótica dos “outputs” a pergunta que surge é se poderão os titulares dos direitos autorais das obras utilizadas pela inteligência artificial, que sentirem-se lesados pelos resultados obtidos/novas obras geradas, pleitearem por eventuais indenizações.

Na visão jurídica brasileira já analisada, a LDA, vemos que as obras utilizadas e protegidas pelo direito autoral que seriam e são utilizadas para treinar e se “criar” novo trabalho, carecem de prévia autorização dos autores.

3.3 Projetos de Lei Direcionadas a Regulamentação da IA

O projeto de lei nº 21/2020 foi o primeiro a trazer luz acerca da importância de haver uma regulamentação sobre esse meio de tecnologia que vem avançando rapidamente e mudando diversos setores, onde antes apenas o trabalho humano era

presente, o que ressalta necessidade de se haver uma proteção jurídica. Entretanto, ao analisar esse projeto de lei, vemos a omissão acerca da proteção dos direitos autorais, uma vez que, assim como se vem tendo uma infração sobre a proteção de dados, temos em contrapartida essa mesma situação sob a propriedade intelectual.

Segundo o professor titular do Instituto de Física Teórica da Unesp e diretor do Advanced Institute for Artificial Intelligence (AI2), Sergio Novaes, em entrevista ao jornal da Unesp apontou que:

E o texto é oco, um conjunto de obviedades. Quem é que pode ser contra a sustentabilidade ou a redução das desigualdades?”, pondera. “Mas não acrescenta nada. Não vai ajudar a lidar com temas como preservação da privacidade, os aspectos éticos, as necessidades de regulação. Pode se tornar mais uma daquelas leis inúteis, que não pegam, que existem no Brasil. E nós precisamos de regulamentação, não acho que se deva deixar a área seguir por si mesma. (Nogueira, 2021)

Por outro lado, o Projeto de Lei nº 2338/2023, atualmente aprovado pelo Senado, traz um texto mais amplo e diversificado. Onde se encontra de forma expressa a questão do direito autoral, em seu artigo 32, inciso I, é exposto a necessidade da autoridade competente, que seria designada pelo Poder Executivo, zelar pela proteção a direitos fundamentais e a demais direitos afetados pela utilização de sistemas de inteligência artificial. Além disso, em seu artigo 42, é pautado sobre a forma de utilização da Inteligência Artificial, onde não haveria uma ofensa aos direitos autorais.

Art. 42. Não constitui ofensa a direitos autorais a utilização automatizada de obras, como extração, reprodução, armazenamento e transformação, em processos de mineração de dados e textos em sistemas de inteligência artificial, nas atividades feitas por organizações e instituições de pesquisa, de jornalismo e por museus, arquivos e bibliotecas, desde que:

desde que:

I – não tenha como objetivo a simples reprodução, exibição ou disseminação da obra original em si;

II – o uso ocorra na medida necessária para o objetivo a ser alcançado;

III – não prejudique de forma injustificada os interesses econômicos dos titulares; e

IV – não concorra com a exploração normal das obras

(...).

O artigo assim transcrito busca legitimar a utilização automatizada de obras pela IA, como extração, reprodução, armazenamento e transformação, em processos

de mineração de dados e textos em sistemas de inteligência artificial, sendo estas exclusivamente voltadas para atividades feitas por organizações e instituições de pesquisa, de jornalismo e por museus, arquivos e bibliotecas, ou seja, para questões voltados para áreas de estudo e pesquisa, já em seus incisos se verifica a algumas restrições.

Por fim, temos o Projeto de Lei nº 4025/2023, que define regras para o uso o uso de imagens e obras pela Inteligência Artificial, onde traz uma alteração sobre a Lei nº 9.610/98. Um projeto de lei que vai de encontro com o PL nº 2338/2023, uma vez que este último acaba infringindo o que se encontra elucidado na Lei nº 9.610/98.

Enquanto o projeto de lei mais recente apenas busca introduzir um novo inciso no art. 29 da LDA, este que fala acerca da necessidade de autorização do autor para haver a utilização de sua obra, no qual ficaria desta forma:

“Art. 29 [...]

XI - a utilização para treinamento de sistema de inteligência artificial (NR).

Desta forma, vemos de forma notória que a Inteligência Artificial, quando devidamente regulamentada, deverá utilizar obras para o seu treinamento, apenas quando as obtiver com a devida autorização, sendo uma forma simples, porém totalmente eficaz de se haver uma melhor proteção jurídica.

CONCLUSÃO

Conclui-se, portanto, que o uso de Inteligência Artificial se tornou comum e corriqueiro em nossa sociedade. Uma nova realidade que acaba tendo reflexos diretos dentro do processo de construção da área da decima arte, já que as ferramentas disponíveis pela IA revolucionaram a forma de produção nessa área. Todavia, o disciplinamento jurídico da utilização da inteligência artificial, em uma área tão sensível, não evoluiu com a mesma velocidade, o que acaba resultando em problemas profundos a respeito da proteção de propriedade intelectual. Uma vez que, a evolução

tecnológica não pode penalizar o artista e nem significar o fim da proteção da propriedade intelectual no meio digital.

REFERÊNCIAS

LEE, Kai-Fu. Inteligência Artificial: Como os robôs estão mudando o mundo, a forma como amamos, nos relacionamos, trabalhamos e vivemos/ Kai-Fu Lee; Tradução Marcelo Barbão. -1. Ed. – Rio de Janeiro: Globo Livros, 2019.

Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson RUSSELL, Stuart. Inteligência Artificial a Nosso Favor: Como manter o controle sobre a tecnologia. Tradução Berilo Vargas. Companhia das Letras

VALLENCE, Chris. 'Arte está morta': o polêmico boom de imagens geradas por inteligência artificial. BBC News Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62949698>. Acesso em: 27 de agosto. 2024

TURING, A. M. Computing Machinery and Intelligence. Mind, v. 59, n. 236, p. 433-460, out. 1950. Disponível em: <https://courses.cs.umbc.edu/471/papers/turing.pdf>. Acesso em: 12 nov 2024

CRAWFORD, K. Atlas of AI. New Haven, CT: Yale University Press, 2021.

EBSWORTH J, WYATT J, JOHNS S. Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. Yale University (New Haven, CT) , April 2021 Reviewed by. Disponível em: <https://techhuman.org/resource-bank/atlas-of-ai-by-kate-crawford>. Acesso em: 12 nov de 2024.

GABRIEL FILHO, Oscar Inteligência artificial e aprendizagem de máquina: aspectos teóricos e aplicações / Oscar Gabriel Filho. - São Paulo: Blucher, 2023.

IBM. O que é inteligência artificial (IA)? Disponível em: https://www.ibm.com/br-pt/topics/artificial-intelligence?mhsrc=ibmsearch_a&mhq=o%20que%20%26eacute%3B%20inteligencia%20artificial. Acesso em: 11 nov 2024.

COHEN, Paul. Harold Cohen and AARON. AI Magazine, 37(4), 63-66. Disponível em: <https://doi.org/10.1609/aimag.v37i4.2695>. Acesso em: 12 nov 2024.

COHEN, Harold. How to Draw Three People in a Botanical Garden. The University of California, San Diego. Department of Visual Art, La Jolla, 1998.

ALI Safinah; DIPAOLA Daniella; BREAZEL Cynthia. What are GANs?: Introducing Generative Adversarial Networks to Middle School Students. MIT Media Lab. The Thirty-Fifth AAAI Conference on Artificial Intelligence (AAAI-21).

GOODFELLOW, I. et al. Generative Adversarial Nets. Proceedings of the International Conference on Neural Information Processing Systems (NIPS 2014), Montreal, Canada, v. 2, p. 2672-2680, 2014

GOODFELLOW, I.; BENGIO, Y.; COURVILLE, A. Deep Learning. 1. ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2017.

BROWNLEE Jason. **Generative Adversarial Networks with Python: Deep Learning Generative Models for Image Synthesis and Image Translation.** Machine learning mastery, 2019.

CARLE, Eben. **Ask a Techspert: What is generative AI?**. Google The Keyword. Disponível em: <https://blog.google/inside-google/googlers/ask-a-techspert/what-is-generative-ai/>. Acesso em: 11 de novembro de 2024.

SURDEN, Harry. **Machine Learning and Law.** Washington Law Review, v. 89, 2014. p. 87- 115.

DATE, Christopher J. **Introdução a sistemas de bancos de dados.** 4.ed. São Paulo: Elsevier Brasil, 2004.

ORACLE. **What is a Database?** Disponível em: <https://www.oracle.com/database/what-is-database/>. Acesso em: 20 nov 2024.

Equipe EBAC. **5 geradores de imagens com IA que você precisa conhecer.** Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/geradores-de-imagens-com-ia-seo>. Acesso em: 01dez 2024

OBVIUS. Artificial Intelligence for Art Disponível em: [MANIFESTO-V2.pdf](#). Acesso em: 30 nov 2024.

VIEIRA; Alexandre Pires. **Direito Autoral na Sociedade Digital** – 2ª ed. São Paulo, SP: Montecristo Editora, 2018.

PROVEDEL; Leticia; MARTINS; Ana Paula Borges. **Direito Autoral e Entretenimento: Novas Perspectivas Jurídicas** – 1ª ed. Rio de Janeiro: Synergia Editora, 2024.

BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 25 setembro. 2024.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em 24 de setembro. 2024.

BRASIL. Projeto de Lei nº 2338, de 2023. Dispõe sobre o uso da Inteligência Artificial. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/157233>. Acesso em: 24 de setembro. 2024.

BRASIL. Projeto de Lei nº 21, de 2020. Estabelece princípios, direitos e deveres para o uso de inteligência artificial no Brasil, e dá outras providências. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2236340&fichaAmigavel=nao>. Acesso em: 26 de setembro. 2024.

BRASIL. Projeto de Lei nº 4025/2023. Define regras para o uso o uso de imagens e obras pela Inteligência Artificial. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2380982>. Acesso em: 03 de março. 2025.

ENKING; Molly. **Is Popular A.I. Photo App Lensa Stealing From Artists?**. Smith Magazine. Disponível em: <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/is-popular-photo-app-lensas-ai-stealing-from-artists-180981281/>. Acesso em: 03 de março de 2025.

HATMAKER; Taylor. **Lensa AI, the app making ‘magic avatars,’ raises red flags for artists**. TechCrunch. Disponível em: <https://techcrunch.com/2022/12/05/lensa-ai-app-store-magic-avatars-artists/>. Acesso em: 04 de março de 2025.

BAIO; Andy. **Invasive Diffusion: How one unwilling illustrator found herself turned into an AI model**. Waxy.org. Disponível em: <https://waxy.org/2022/11/invasive-diffusion-how-one-unwilling-illustrator-found-herself-turned-into-an-ai-model/>. Acesso em: 04 de março de 2025.

HEIKKILÄ; Melissa. **This artist is dominating AI-generated art. And he's not happy about it: Greg Rutkowski is a more popular prompt than Picasso.** MIT Technology Review. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2022/09/16/1059598/this-artist-is-dominating-ai-generated-art-and-hes-not-happy-about-it/>. Acesso em: 04 de março de 2025.

BAIO; Andy. **Exploring 12 Million of the 2.3 Billion Images Used to Train Stable Diffusion's Image Generator.** Waxy.org. Disponível em: <https://waxy.org/2022/08/exploring-12-million-of-the-images-used-to-train-stable-diffusions-image-generator/>. Acesso em: 04 de março de 2025.

MATTEI; Shanti Escalante-De. **Artists Voice Concerns Over The Signatures In Viral LensaAI Portraits.** ARTNews. Disponível em: <https://www.artnews.com/art-news/news/signatures-lensa-ai-portraits-1234649633/>. Acesso em: 04 de março de 2025.

MATTEI; Shanti Escalante-De. **Artists Are Suing Artificial Intelligence Companies and the Lawsuit Could Upend Legal Precedents Around Art.** Art in America. Disponível em: <https://www.artnews.com/art-in-america/features/midjourney-ai-art-image-generators-lawsuit-1234665579/>. Acesso em: 04 de março de 2025.

GENERATIVE AI in the courts: Getty Images v Stability AI. Penningtons Manches Cooper. Disponível em: <https://www.penningtonslaw.com/news-publications/latest-news/2024/generative-ai-in-the-courts-getty-images-v-stability-ai>. Acesso em: 05 de março de 2025.

GETTY Images processa Stability AI, avaliada em US\$ 1 bilhão, por uso indevido de imagens. Infomoney. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/getty-images-processa-stability-ai-avaliada-em-us-1-bilhao-por-uso-indevido-de-imagens/>. Acesso em: 05 de março de 2025.

GUADAMUZ, A. "A Scanner Darkly: Copyright Liability and Exceptions in Artificial Intelligence Inputs and Outputs". 2023. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4371204. Acesso em: 05 mar 2025.

DUARTE; Mariana. **Documento revela artistas usados para treinar plataforma de IA Midjourney, sem consentimento – e inclui portugueses.** Público. Disponível em: https://www.publico.pt/2024/01/03/culturaipsilon/noticia/documento-revela-artistas-usados-treinar-plataforma-ia-midjourney-consentimento-inclui-portugueses-2075574#google_vignette. Acesso em: 05 de março de 2025.

NOLAN; Beatrice. **Artists say AI image generators are copying their style to make thousands of new images — and it's completely out of their control.** Business Insider. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/ai-image-generators-artists-copying-style-thousands-images-2022-10>. Acesso em: 05 de março de 2025.

WILLEMART, Philippe. (2021). **Inteligência Artificial (IA) e Arte.** Signum: Estudos da Linguagem. Academia.edu. Disponível em: https://www.academia.edu/70605510/Intelig%C3%A2ncia_Artificial_IA_e_Arte. Acesso em: 05 de março de 2025.

VALLANCE, Chris. 'Arte está morta': o polêmico boom de imagens geradas por inteligência artificial. BBC News Brasil, 18 set 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62949698>. Acesso em: 11 dez, 2024.

SoA survey reveals a third of translators and quarter of illustrators losing work to AI. Society of Authors, 11 abr. 2024. Disponível em: <https://societyofauthors.org/2024/04/11/soa-survey-reveals-a-third-of-translators-and-quarter-of-illustrators-losing-work-to-ai/> Acesso em: 11 dez 2024

ANEXOS

Anexo A - Artigo What are GANs? Introducing Generative Adversarial Networks to Middle School Students

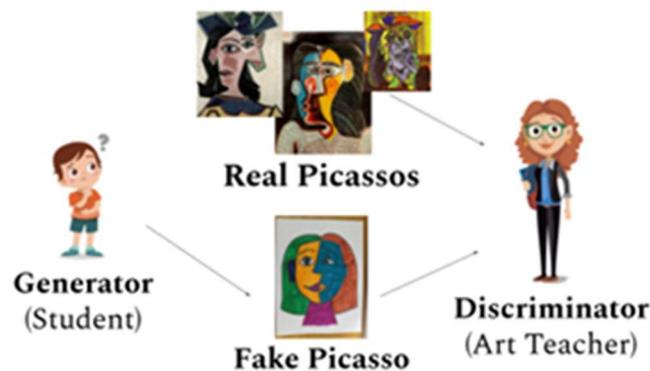
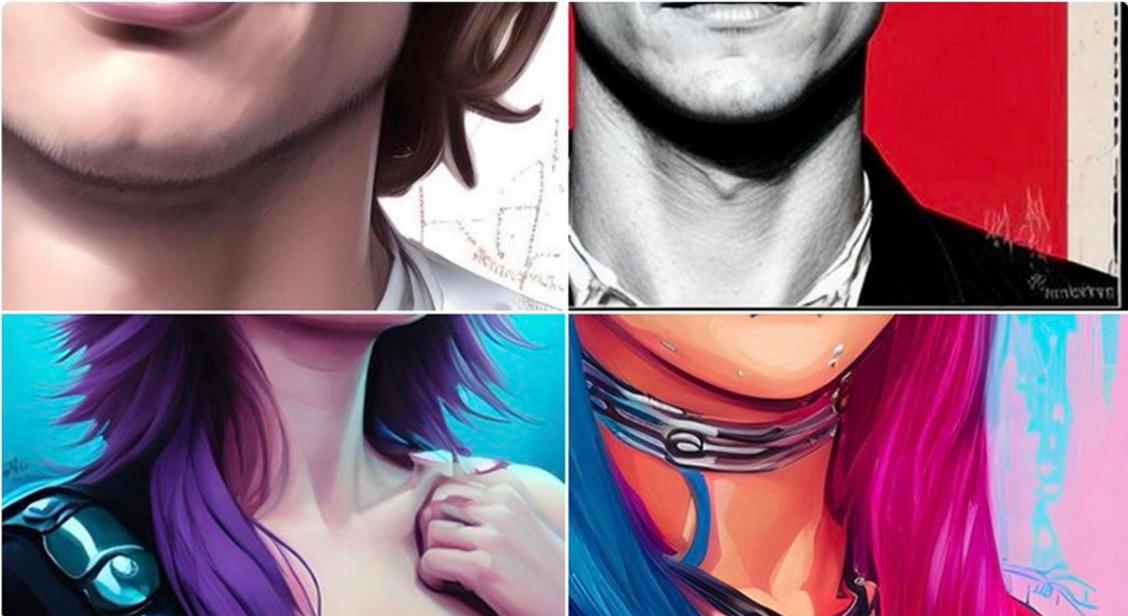


Figure 1: A visual explanation of the art teacher generator/discriminator analogy.

Anexo B – Assinaturas de artistas visíveis nas imagens geradas pelo Lensa AI



Fonte: Smithsonianmag and Twitter, Acesso em 28 fev 2025.

Anexo C - Obra de Hollie Mengert (à esquerda) vs. Imagens Geradas com Stable Diffusion DreamBooth em seu estilo (direita)



Fonte: Waxy, acesso em 02 mar 2025